# Castlevania:Simfonia da Noite

*"    Uma noite,um ser chamado Dracula voava com habilidade pelos ceus,um conde de uma regiao da Romenia chamado Vlad Teppes e sua"Ordem do Dragao"imperiava absoluto, um dia aos 60 anos estava a beira da morte por poderes magicos implorou ajuda ao mago Chafid,seu braco direito,invocando poderes magicos de bruxaria,acabou invocando o espito do vampiro primeiro,Dracula,nao houve o"beijo",mas a unificacao vampirica...o espirito malefico de Dracula se fundiu com o bondoso Conde Vlad Teppes,a partir dessa noite nao existiu mais Teppes ou Dracula,mas sim Conde Dracula,Chafid se tornou Shafit,um feiticeiro enlouquecido pelo mal,a guarda cigana dos Dragoes,se tornaram os cacadores Belmont,os nobres guerreiros conhecidos como Dracolean,referente a dragao se tornaram Draculeam,referente a Dracula,o vampyro-"dragão",alguns dos seus mais fieis criados permaneceram,mas vampirizados,como o velho Ozir,da biblioteca,ou o guia Luish,com sua canoa...seu castelo Teppes virou a fortaleza magica Castlevania,sua mulher Lisa foi morta pelos metodos da parte"Dracula"de Teppes,seu filho Alucard herdou parte do sangue vampirico do pai,embora nao tenha sido vampirizado,herdou todas as fraquezas de um vampyro da raca Draculean,e claro q alguns de seus poderes tambem,a diferenca e q ele so precisa beber sangue para usar seus poderes,claro que se ele quiser beber sangue para se recuperar pode!"*

*"A historia de Dracula e triste,pois ele chora por Lisa toda sua nao vida,e nao revela isso a Alucard por que quer que ele ganhe poder com a motivacao de vingar sua mae,quando seu filho ficar forte,Dracula ira deixar q o mal termine..."*

**Regras:**

**Belmont-São feitos com 13pts,Arma Especial Sagrada,podem comprar a nova vantagem Aderencia Especial-1,q permite escalar paredes,Aceleracao,e Super Salto(nova,2 pts,permite dar saltos a hx10m)sao comuns,Ataque Especial tambem...tem acesso aos caminhos de Animais,Plantas e,claro,Agua.**

**Samedi-Uma raca de Vampiros mortos vivos,ganham Transformacao(em humano),podem comprar focus em Necromancia(Nivel 1,Falar com Cadaveres,2,Degenerar,Transformar animais em cadaveres,3,Reviver mortos como zumbis,4,Criar zumbis mais poderosos,ou enfraquecer vampiros com magia negra,5,Transformar humanos vivos em vampiros Samedi(Teste de Resistencia+1),ou em zumbis temporarios(Teste de Resistencia normal).Repulsa a alho(-1,nao pode usar habilidades especiais na presenca de alho.),Monstruoso,Agua benta causa dano maximo.**

**Draculean-Ganham a vantagem Forma Extra(3pts,Podem acrescentar 10pts a seus atributos por 3 turnos,ja  Dracula...)Levitacao,Afinidade com fadas(1pt,ver adiante.)Podem comprar a disciplina Sanguis,ou Draconis,Nivel 1,Bola de Fogo,causa 2d+PdF,em explosao(3 vezes p/descanco)2,Espirito do Ar,causa 1d+PdF,H+1 p/atingir(5 vezes),3,Multiplas bolas de Fogo,causa 4d+PdF,H-1p/atingir(3 vezes),4,Teleporte Assassino,Vc deve se teleportar(Teste de H)para o lado do inimigo tirando a metade da energia dele(5),5,Aeris,causa 3d+PdF,dano automatico,pode atingir ate 5 pessoas,causando 1d+PdF automatico em todos...(4)A Tambem o Nivel 6,que so vampiros experientes podem possuir(Tambem custa 6pts,hehehe),e o Furto de Alma,(3),Se usado em 2**

**criaturas de ate 15 pvs destroi completamente elas e ainda recupera PVs igual a metade da soma delas...Em mais de 3 causa(ate 15 pvs)causa Pvs da criatura menos 1d6,recuperando o q sobrou nelas dividido por 2,para ate 2 criaturas com mais de 15 causa 15,recuperando os 15!e para mais de 2 causa 3d,recuperando a metade da soma do q sobrou,se sobrou.**
**Eles nao podem ficar mais de 1 turno em agua corrente,se ficar comeca a sofrer 2 pts por rodada,Sofrem efeitos da luz,Agua benta,.**
**Fadas do Gelo-Poucas pessoas podem ter contato com as fadas Faeries,as fadas verdadeiras,mas as excluidas Fadas de Aasgard,ou,Fadas do Gelo sao amigaveis,medem mais ou menos1,00m a 1,25m,e dominam a arte do gelo,feitas com 10pts pra atributos e 2p/focus(Gelo,Vento,ou Agua),seu maior poder e a grande Habilidade com Focus Gelo...ganham Armadura Extra:gelo,e vento.e Vul:calor/fogo.**
**Feiticeiros-A forca maxima q podem comprar e 1,e Armadura 3.Sao feitos com 8pts para atributos e 6(UAU)para magia,os caminhos magicos para essa adaptacao sao:Ar,Agua,Fogo,Terra,Necromancia(Algo mais violento que Trevas),Espirito(Algo mais interior que a Luz),Gelo,Veneno, Plantas,e Animais.**
**HomoVampyros-Metade homens,metade vampiros,ganham metades das fraquezas de um e metade de seus poderes.**
**Succubus-Vampiras dos sonhos,se alimentam da juventude dos humanos,e dos poucos sentimentos vampiricos,ganham teleporte,e Metamorphose(3pts,se transforma em qualquer pessoa vista ou com teste de hab,imaginada),Telepatia,Alem de poder comprar pontos da trilha espiritual do Espirito(Nivel 1,Perceber sentimentos,Dissimular Sentimentos,Levantar Astral,2,Alterar Sentimentos alheios,Acalmar Feras,Invadir Sonhos,3,Incitar Odio,Fornecer Sabedoria Interior,4,Imunidade a Telepatia,Apodrecer Espirito,5,Liberar Poder interior,Criar Pesadelos mortais.Sao afetados por luz solar e Simbolos sagrados.**
**Demonios-Seres crueis,inteligentes,e corruptores,sao controlados por Beulzebbu,um aliado de Dracula,so que alguns Demonios nao querem mais a lideranca de Beulzebbu,e planejam a destruicao de Dracula e seu Messias,Beulzebbu.Eles sao feitos com 14 pts,e a vantagen Invisibilidade,e comun a compra de Levitacao e Teleporte...tem acesso a Necromancia,Veneno,e Fogo.**

**Bom lembre-se,vc e o Mestre e pode alterar qualquer informacao q nao gostaram aqui!**

**Servos de Dracula:**

**Seu braco direito,Shafit,seu grande aliado,Morte,o Lorde-Demonio,Beulzebbu,o poderoso mumia Akmodan II,o Demonio-olho Granfaloon,o cao Cerberos,a DeusaLobo das Aguas,ScyllaWyrm,o hibrido HinoTaurus,Barao Wolfang Samedi,muito poderoso,Madame Medusa,e muitos outros nao tao poderosos...**
**Esqueletos-criados pela magia de Shafit:**
**F1-2,H1,R2,A0-1,PdF0-3**
**Zumbis -obras dos Samedis,aparecem mais de 30 para atacar os Pjs.**

**F0,H1,R0,A0,PdF0**
**Zumbis Gamma-outra obra dos Samedi,so podem ser criados com permissao do Barão:**
**F2,H2,R4,A1,PdF2,Eletrecidade.**
**Medusas:Filhas da madame Medusa,e muitos fracas...**
**F1,H2,R0,A0,PdF0,Levitacao,se acertarem um ataque o Pj,fica paralisado por 3+1d rodadas.**
**Worgs-lobos super evoluidos.**
**F4,H2,R3,A1,PdF1.**
**Guerreiros- de descendencia da Ordem do Dragao,sao seres poderosissimos por suas experiencia em lutas.**
**F3-5,H2-4,R4,A3-4,PdF0-2,AE:Contusao**
**Mumias:Servos de Akmodan II,sao poderosos...**
**F3-4,H2-3,R5-6,A2-3,PdF2-3,Eternidade(Nunca envelhecem,nem por meios magicos,vantagen de 3pts.)**

**Os inimigos de Dracula:**

**Trevor Belmont,Simon Belmont,Maria Belmont,Richter Belmont formam a equipe mais poderosa dos Belmont,ha ainda Alucard Teppes,filho de Dracula,que quer vingar sua mae Lisa.**

### Vlad Teppes,Dracula

**F6(11)H4(5)R4(7)A5(6)PdF8,24Pvs/42Pvs**
**Draculean,Sanguis(Dracos)6,Ataque especial,Riqueza,Inimigo:Richter Belmont,Alucard Teppes,Maria Belmont.Ma Fama.Aliado:Shafit,Morte.**

### Shafit

**F0,H5,R3,A3,PdF3,16Pvs**
**Focus 3Necromancia,2 Animais,4 Fogo,4 Ar,6 Espirito.Teleporte,Monstruoso,Patrono:Dracula.**

### Richter Belmont

**F5,H5,R4,A2,PdF1,20Pvs**
**Belmont(Chicote)Aceleracão,Ataque Especial(Manifestacao Sagrada),Super Salto,Inimigo:Dracula,Mestre:Trevor Belmont,Aliado:Maria Belmont.Focus 1 Agua.**

### Alucard Teppes

**F3(6),H4(6),R2,(4),A3(4),PdF3(5)12Pvs/24Pvs**
**Draculean,Sanguis(Dracos)6,Inimigo:Dracula,Aliado:Maria Belmont,Aliado:Trevor Belmont.**

**Reliquias:**

**Soul of Bat-Permite vampiros se transformarem em Morcegos.**
**Echo of Bat-Permite o uso do Sonar na forma de Morcego.**
**Soul of Wolf-Transformacao em lobo.**
**Skill of Wolf-Uso da velocidade canina,e H+1 na forma canina.**
**Power of Mist-Aumenta em mais 3 turnos a transformacao em nevoa.**

**Form of Mist-Permite transformacao em nevoa.**
**Gas Cloud-A nevoa se torna venenosa.**
**Holy Simbol-Protecao a agua corrente.**
**Fire of Bat-Permite o Pj usar PdF em forma de bolas de fogo,como morcego.**
**O Coracao de Vlad-"A Maldicao Vazia"**
**Orelha de Vlad-R+1.**
**Olho de Vlad-H+1**
**Presa de Vlad-F+1**
**Anel de Vlad-PdF+1**

**Panteão**

**Mim,deus do gelo,Tulkas,Valar da Forca,Mojo,deus da magia,Indra,deusa do Trovão,Yatsutsuna,familia chinesa de licantropos,Hador,Senhor das sociedades,Osafure,Mandarim da China,Mablung,deus dos espiritos,Albec,deus da coragem,Gram,deus dos elfos,e Oberom,deus dos Fogo.**

**Espero que tenham gostado!**